

**PENGARUH TEKNIK PERMAINAN SIMULASI TERHADAP
PENGAMBILAN KEPUTUSAN STUDI LANJUT
PADA PESERTA DIDIK DI SMP NEGERI 1 KENDAL
KABUPATEN NGAWI**

NASKAH PUBLIKASI

**Diajukan Kepada
Program Studi Magister Sains Psikologi Universitas Muhammadiyah
Surakarta
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Magister Sains Psikologi**



Oleh :

**M U H T A R
S. 300 090 007**

**PROGRAM STUDI MAGISTER SAINS PSIKOLOGI
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2013**

**PENGARUH TEKNIK PERMAINAN SIMULASI TERHADAP
PENGAMBILAN KEPUTUSAN STUDI LANJUT
PADA PESERTA DIDIK DI SMP NEGERI 1 KENDAL
KABUPATEN NGAWI**

NASKAH PUBLIKASI

Diajukan Kepada
Program Studi Magister Sains Psikologi Universitas Muhammadiyah
Surakarta
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna memperoleh
Gelar Magister Sains Psikologi



Oleh :

MUHTAR
S. 300 090 007

Telah disetujui oleh
Pembimbing

Tanggal, 02 Maret 2013

Pembimbing I

Dr. SITI FADHILAH, M. Pd

Pembimbing II

Dra. WIWIN DINAR PRATISTI, M.Si

ABSTRACT

THE EFFECT OF SIMULATION GAMES TECHNIQUE TOWARD THE DECISION MAKING FOR STUDYING CONTINUITY OF THE STUDENTS OF SMPN 1 KENDAL NGAWI

The purpose of this study is to empirically examine the effect of decision-making simulation game for studying continuity of students of SMP Negeri 1 Kendal Ngawi.

Decision making for studying continuity is a belief that a person uses to determine a selection decision which consists of several alternative options that match their interests and abilities.

While the methods used was the simulation game, questionnaires and observation. Questionnaire method used before treatment (pre-test) and after treatment (post-test) for the experimental group or control group, while observational methods used to observe activity during simulated game in progress. More research results can be analyzed by Test-T / T-test (paired samples), as follows: 1) for the pre-test experiment with the resulting post-test experimental test value $t = -6.556$ significance $(p) = 0.000$ ($p < 0, 01$), 2) pre-test experiment with a follow-up experiment test value $t = -7.245$ significance $(p) = 0.000$ ($p < 0.01$), 3) Experiment with experimental post-test follow-up test value $t = -0.817$ significance $(p) = 0.421$ ($p > 0.05$), 4) Experiment with control pre-test pre-test value test $t = -0.659$ significance $(p) = 0.517$ ($p > 0.05$), 5) Experiment post test with control values test $t = 8.134$; significance $(p) = 0.000$ ($p < 0.05$), suggesting that there is a positive influence on decision-making simulation game for studying continuity of students of SMP Negeri 1 Kendal Ngawi. Based on the result of the research, it can be inferred that the simulation game can be applied to increase the decision making for studying continuity.

Keywords: simulation game, decision making, studying continuity

ABSTRAK

**PENGARUH TEKNIK PERMAINAN SIMULASI TERHADAP
PENGAMBILAN KEPUTUSAN STUDI LANJUT
PADA PESERTA DIDIK DI SMP NEGERI 1 KENDAL
KABUPATEN NGAWI**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji secara empirik pengaruh permainan simulasi terhadap pengambilan keputusan studi lanjut pada peserta didik di SMP Negeri 1 Kendal Kabupaten Ngawi.

Pengambilan keputusan studi lanjut adalah suatu keyakinan yang digunakan seseorang untuk menentukan suatu pilihan keputusan yang terdiri dari beberapa alternatif pilihan yang sesuai dengan minat dan kemampuannya.

Sedangkan metode yang digunakan dengan permainan simulasi, angket dan observasi. Metode angket dipakai sebelum perlakuan (*pre-test*) dan sesudah perlakuan (*post-test*) untuk kelompok eksperimen (KE) maupun kelompok kontrol (KK) sedangkan metode observasi digunakan untuk mengamati kegiatan selama permainan simulasi berlangsung. Hasil penelitian selengkapannya dapat dianalisis dengan Uji -T / T-Test (*paired samples*), sebagai berikut : 1) untuk kelompok Eksperimen *pre test* dengan eksperimen *post test* dihasilkan nilai uji $t = -6,556$ signifikansi ($p = 0,000$ ($p < 0,01$), 2) Eksperimen *pre test* dengan eksperimen *follow up* nilai uji $t = -7,245$ signifikansi ($p = 0,000$ ($p < 0,01$), 3) Eksperimen *post test* dengan eksperimen *follow up* nilai uji $t = -0,817$ signifikansi ($p = 0,421$ ($p > 0,05$), 4) Eksperimen *pre test* dengan kontrol *pre test* nilai uji $t = -0,659$ signifikansi ($p = 0,517$ ($p > 0,05$), 5) Eksperimen *post test* dengan kontrol *post test* nilai uji $t = 8,134$; signifikansi ($p = 0,000$ ($p < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif permainan simulasi terhadap pengambilan keputusan studi lanjut pada peserta didik di SMP Negeri 1 Kendal Kabupaten Ngawi, dengan demikian permainan simulasi dapat digunakan untuk meningkatkan pengambilan keputusan studi lanjut.

Kata kunci : Permainan simulasi, pengambilan keputusan, studi lanjut.

PENDAHULUAN

Pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945 berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mengembangkan fungsi tersebut pemerintah menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam undang - undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.

Dengan lahirnya Undang-Undang nomor 32 tahun 2004 tentang pemerintah daerah, wewenang pemerintah daerah dalam penyelenggaraan pendidikan di daerah semakin besar, sehingga penyelenggaraan pendidikan mengalami banyak perubahan dari sentralistik menjadi desentralistik.

Guru sebagai ujung tombak pembangunan pendidikan diharapkan mampu menyelenggarakan dan melaksanakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) di daerah sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan kemampuan sekolah masing-masing daerah. Pengembangan KTSP oleh guru harus mengacu pada PP No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP), Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permen-diknas) nomor 22 tahun 2006 tentang

Standar Isi dan peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permen diknas) Nomor 23 tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan (SKL).

Sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional, kegiatan bimbingan dan konseling memiliki fungsi dan peranan yang strategis, khususnya dalam menyiapkan peserta didik agar dapat memahami diri, mengenal lingkungan dan mampu merencanakan masa depannya seperti yang ditegaskan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 28 dan 29 tahun 1990 bahwa :

1. Bimbingan merupakan bantuan yang diberikan kepada peserta didik dalam upaya menemukan pribadi, mengenal lingkungan dan merencanakan masa depannya.
2. Bimbingan diberikan oleh guru pembimbing. Secara konseptual pengertian bimbingan dan konseling diartikan sebagai upaya membentuk perkembangan kepribadian peserta didik secara optimal melalui kegiatan layanan bimbingan dan konseling dalam bidang bimbingan pribadi, sosial, belajar dan bidang karier.

Adapun rasionalisasi dari adanya bidang - bidang bimbingan dan konseling ini didasarkan pada perwujudan dalam rangka membentuk kepribadian yang utuh pada peserta didik yang secara hakiki merupakan makhluk individu / pribadi bagian dari makhluk sosial / kelompok yang senantiasa dapat dikembangkan kemampuan belajarnya untuk kepentingan karier dimasa yang akan datang.

Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kendal merupakan lembaga pendidikan formal yang berada di

wilayah Kabupaten Ngawi tepatnya kurang lebih 35 km arah selatan kota

Kabupaten Ngawi, yang berbatasan sebelah utara dengan Kabupaten Magetan. Kondisi masyarakatnya mayoritas adalah petani, buruh tani dan sebagian masyarakatnya mengadu nasib di luar kota dengan tingkat ekonomi rata-rata kelas menengah kebawah, sehingga perhatian terhadap pendidikan putra - putrinya, ketersediaan waktu serta wawasan tentang bimbingan karier atau studi lanjut sangat rendah.

POPULASI DAN SAMPEL PENELITIAN

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 8 SMP Negeri 1 Kendal Kabupaten Ngawi Jawa Timur tahun pelajaran 2011/2012 yang terdiri dari 8 kelas yaitu kelas 8A, 8B, 8C, 8D, 8E, 8F, 8G dan kelas 8H dengan jumlah 199 peserta didik.

Tabel 1
Populasi Penelitian

NO	KELAS	JUMLAH PESERTA DIDIK
1	8A	26
2	8B	24
3	8C	26
4	8D	24
5	8E	24
6	8F	23
7	8G	26
8	8H	26
JUMLAH		199

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari populasi (sebagian atau wakil populasi yang diteliti). Sampel dapat diartikan juga bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *purposive random sampling* yaitu sampel dipilih berdasarkan penilaian peneliti bahwa dia adalah pihak yang paling baik untuk dijadikan sampel penelitiannya.

Tabel 2
Sampel Penelitian

NO	KELAS	JUMLAH PESERTA DIDIK
1	8A	8
2	8B	7
3	8C	7
4	8D	7
5	8E	9
6	8F	7
7	8G	5
8	8H	6
JUMLAH		56

METODE PENELITIAN

1. Metode Pengumpulan Data

Metode yang dipakai untuk pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu :

a. Metode angket

Metode ini dipakai untuk pengambilan data tentang pengambilan keputusan studi lanjut. Angket ini dipergunakan sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) pelaksanaan bimbingan karier dengan teknik permainan simulasi. Sebelum pelaksanaan

bimbingan bertujuan untuk mengetahui kondisi awal dari peserta permainan simulasi baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol, sedangkan setelah pelaksanaan permainan simulasi bertujuan untuk mengetahui hasil akhir setelah diberi perlakuan untuk kelompok eksperimen.

Pengambilan keputusan diungkap dengan menggunakan skala pengambilan keputusan yang terdiri dari 45 *aaitem* yang meliputi: 1) antisipasi dan *preokupasi* (eksplorasi untuk menyelidiki kemungkinan pekerjaan baru, kristalisasi, pilihan dan klarifikasi), 2) implementasi atau komunikasi, 3) kepribadian *decision maker*, 4) prioritas pilihan program studi, 5) sifat atau masalah yang dihadapi, 6) pandangan dan kecakapan *factual decision maker*, 7) kondisi institusional sekolah, 8) kondisi lingkungan keluarga, 9) situasi umum yang ada dilingkungan masyarakat.

b. Metode observasi.

Observasi dilakukan di semua kegiatan permainan agar dapat diperoleh gambaran secara lengkap tentang perilaku peserta selama mengikuti permainan simulasi.

Aspek-aspek yang diamati dalam observasi tersebut meliputi :

1) Kemampuan komunikasi

Kemampuan komunikasi dipakai untuk mengetahui cara mengungkapkan pendapat yang disampaikan

atau dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan, yang meliputi antara lain :

- a) Mampu menjalin hubungan yang baik dan bersifat membangun
- b) Mampu memberikan informasi yang benar dan tepat
- c) Mampu menyampaikan pesan yang mudah dipahami kepada pihak lain

2) Konsentrasi

Dalam mengikuti permainan simulasi apakah peserta simulasi mengikuti dengan sungguh - sungguh atau hanya bermain - main, hal tersebut dapat diketahui melalui obserasi. Hal yang harus diperhatikan antara lain :

- a) Mengikuti kegiatan dengan penuh perhatian
- b) Memperhatikan dengan penuh perhatian
- c) Tenang dan tidak ramai sendiri

3) Inisiatif

Setiap permainan simulasi apakah peserta simulasi mempunyai daya kreasi untuk melontarkan pertanyaan - pertanyaan atau dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peserta atau kelompok yang lain. Sedangkan yang harus diperhatikan dalam aspek inisiatif adalah :

- a) Mengungkapkan pendapat dengan penuh variasi

- b) Jawaban maupun pertanyaan yang disampaikan mudah dipahami
 - c) Membangun hubungan yang baik dengan peserta lain
- 4) Motivasi
- Aspek motivasi dipergunakan untuk mengetahui apakah peserta permainan simulasi mempunyai dorongan untuk mengikuti kegiatan yang dilaksanakan. Hal yang harus diperhatikan dalam aspek motivasi adalah :
- a) Memberikan semangat kepada peserta lain / kelompok lain
 - b) Yang disampaikan mendapat respon dari peserta lain/kelompok lain
- 5) Wawasan berfikir
- Aspek wawasan berfikir digunakan untuk mengetahui apakah dalam menjawab atau mengajukan pertanyaan - pertanyaan kepada peserta simulasi dapat mudah dipahami oleh peserta lain. Dalam wawasan berfikir aspek yang harus diperhatikan adalah :
- a) Dapat mengembangkan topik yang lebih luas
 - b) Jawaban maupun pertanyaan yang disampaikan disertai contoh sehingga mudah dipahami oleh orang lain
 - c) Kreatif dalam mengambil keputusan atau tindakan.

2. Alat pengumpulan Data

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala pengambilan keputusan. Metode skala merupakan salah satu metode yang dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data dengan alasan sebagai berikut :

- a. Subyek adalah orang yang paling tahu tentang keadaan dirinya.
- b. Pernyataan subyek kepada peneliti adalah benar dan dapat dipercaya.
- c. Interpretasi subyek terhadap pernyataan-pernyataan dalam penelitian adalah sama dengan yang dimaksud peneliti.

Penelitian yang peneliti lakukan menyediakan empat alternatif jawaban yang tersedia yaitu untuk aitem *favorable* jawaban sangat setuju (SS) skor 4, setuju (S) skor 3, tidak setuju (TS) skor 2 dan sangat tidak setuju (STS) skor 1. Skor untuk aitem *un-favorable* untuk jawaban sangat setuju (SS) skor 1, setuju (S) skor 2, tidak setuju (TS) skor 3 dan sangat tidak setuju (STS) skor 4.

Skala penilain ini diberikan kepada peserta didik sebelum proses bimbingan karier dengan teknik permainan simulasi / pre-test dan sesudah proses bimbingan karier dengan teknik permainan simulasi / post-test. Pre-test dilakukan dengan maksud untuk mengetahui kemampuan awal peserta bimbingan karier sebelum di beri perlakuan, dan post-test dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah model bimbingan karier dengan

teknik permainan simulasi dapat mempengaruhi pengambilan keputusan studi lanjut atau membantu peserta didik dalam pengambilan keputusan studi lanjut, hal tersebut dapat dilihat pada hasil *pre-test* dan *post-test*.

Jika hasil nilai *pre-test* lebih tinggi dengan hasil nilai pencapaian *post-test*, maka bimbingan karier dengan teknik permainan simulasi tersebut tidak mempengaruhi atau membantu peserta didik dalam pengambilan keputusan studi lanjut, sebaliknya jika hasil *post-test* lebih tinggi nilainya dibandingkan dengan *pre-test* maka bimbingan karier dengan teknik permainan simulasi mempengaruhi atau membantu peserta didik dalam pengambilan keputusan studi lanjut.

Penelitian ini menggunakan suatu desain eksperimen yaitu *non randomized pretest – post test control group design* yaitu untuk membentuk kelompok kontrol (KK) dan kelompok eksperimen (KE) tidak dilakukan randomisasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh teknik permainan simulasi terhadap pengambilan keputusan studi lanjut pada peserta didik SMP Negeri 1 Kendal Kabupaten Ngawi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Pembahasan Hasil Penelitian

Perlakuan dengan teknik permainan simulasi merupakan salah satu pendekatan dalam proses belajar mengajar di sekolah yang bertujuan agar

materi yang disampaikan kepada peserta didik lebih mudah dipahami, karena peserta didik diajak untuk bermain sambil belajar. Dalam permainan simulasi materi yang disajikan meliputi empat topik utama yaitu ; manfaat sekolah, jenis – jenis profesi, SMA dan perguruan tinggi serta SMK dan ruang lingkupnya.

Manfaat sekolah materi yang dibahas adalah pentingnya sekolah dan jenis-jenis sekolah lanjutan tingkat atas / SLTA. Jenis-jenis profesi materi yang dibahas dalam permainan simulasi meliputi Pengertian profesi macam-macam profesi. Untuk SMA dan perguruan tinggi materi yang dibahas adalah studi setelah lulus dari SMP, jenis-jenis pendidikan di SLTA, struktur kurikulum SMA yang meliputi kurikulum SMA Kelas X dan kurikulum SMA Kelas XI program IPA dan XII Program IPS, sedangkan materi yang terakhir yang dibahas dalam permainan simulasi adalah SMK dan ruang lingkupnya yang meliputi materi tujuan pendidikan di SMK, jenis-jenis sekolah di SMK, struktur kurikulum SMK dan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam melanjutkan di SMK.

Dalam permainan simulasi peserta melaksanakan simulasi sebanyak empat kali permainan sesuai dengan materi simulasi yang telah dipersiapkan sehingga permainan simulasi secara keseluruhan dilaksanakan sebanyak delapan kali pertemuan.

Secara keseluruhan, permainan simulasi dapat berpengaruh secara fisik dalam arti bahwa peserta permainan merasa senang dan terhibur, permainan simulasi juga dapat membangkitkan dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi, konsentrasi, inisiatif untuk mengemukakan pendapat, motivasi serta wawasan berfikir. Tillit dan Bruder, dalam Soemantri, 2002 menyatakan bahwa diskusi kelompok kecil diprediksi akan membuat suasana kelas menjadi ramai. Secara tidak langsung, keramaian tersebut memancing peserta didik untuk berbicara walaupun terlepas dari konteks atau topik yang dibicarakan.

Dalam penelitian lain menunjukkan hasil yang sama bahwa penggunaan model pembelajaran permainan simulasi dapat meningkatkan skor hasil belajar, aktivitas belajar, pemahaman terhadap konsep atau materi, dan perubahan sikap ke arah yang positif, Somantri (2002).

Hasil pengukuran selengkapnya dapat dianalisis dengan Uji -T / T-Test (*paired samples*), sebagai berikut :

- a. Eksperimen *pre test* dengan eksperimen *post test*
 Nilai Uji $t = -6,556$
 signifikansi (p) = 0,000 ($p < 0,01$) Artinya ada pengaruh yang sangat signifikan pengambilan keputusan studi lanjut sebelum permainan simulasi (*pre test*) dengan setelah permainan simulasi (*post test*). Nilai rata-rata populasi

(*Mean*) *pre test* 125,29 termasuk kategori sedang. Nilai rata-rata populasi (*Mean*) *post test* 137,71 kategori tinggi, artinya pengambilan keputusan studi lanjut kelompok *post test* lebih tinggi dibandingkan *pre test*.

- b. Eksperimen *pre test* dengan eksperimen *follow up*
 Nilai Uji $t = -7,245$
 signifikansi (p) = 0,000 ($p < 0,01$) artinya ada perbedaan yang sangat signifikan pengambilan keputusan studi lanjut sebelum pelatihan (*pre tes*) dengan setelah pelatihan (*follow up*). Nilai rata-rata populasi (*mean*) *pre test* 125,29 kategori sedang. Nilai rata-rata populasi (*mean*) *follow up* 138,07 kategori tinggi, artinya pengambilan keputusan studi lanjut kelompok *follow up* lebih tinggi dibandingkan kelompok *pre test*.
- c. Eksperimen *post test* dengan eksperimen *follow up*
 Nilai Uji $t = -0,817$
 signifikansi (p) = 0,421 ($p > 0,05$) artinya tidak ada perbedaan pengambilan keputusan studi lanjut kelompok *post test* dengan kelompok *follow up*. Nilai rata-rata populasi (*mean*) *post test* 137,71 kategori tinggi. Nilai rata-rata populasi (*mean*) *follow up* 138,07 kategori tinggi.
- d. Eksperimen *pre test* dengan kontrol *pre test*
 Nilai Uji $t = -0,659$
 signifikansi (p) = 0,517

- ($p > 0,05$) artinya tidak ada perbedaan pengambilan keputusan studi lanjut antara kelompok eksperimen pretest dengan kelompok kontrol pretest. Nilai rata-rata populasi (*mean*) eksperimen *pre test* 125,29 kategori sedang. Nilai rata-rata populasi (*mean*) kontrol *pre test* 126,11 kategori sedang.
- e. Eksperimen *post test* dengan kontrol *post test*
 Nilai Uji $t = 8,134$;
 signifikansi (p) = 0,000
 ($p < 0,05$) artinya ada perbedaan yang sangat signifikan pengambilan keputusan studi lanjut antara kelompok eksperimen *post test* dengan kelompok kontrol *post test*. Nilai rata-rata populasi (*mean*) eksperimen *post test* 137,71 kategori tinggi. Nilai rata-rata populasi (*mean*) kontrol *post test* 126,11. kategori sedang
- f. Kontrol *pre test* dengan kontrol *post test*
 Nilai Uji $t = -0,238$;
 signifikansi (p) = 0,517
 ($p > 0,05$) artinya tidak ada perbedaan pengambilan keputusan studi lanjut antara kelompok kontrol *pre test* dengan kelompok kontrol *post test*. Nilai rata - rata populasi (*mean*) kontrol pretest 126,11 kategori sedang. Nilai rata - rata populasi (*mean*) kontrol pretest 126,21 kategori sedang.
2. Dinamika pengaruh permainan simulasi terhadap pengambilan keputusan studi lanjut.
- Pemmainan simulasi dapat membantu peserta didik dalam proses belajar di kelas, karena permainan simulasi dilaksanakan dengan bermain sehingga peserta didik merasa senang. Dengan permainan simulasi peserta didik yang pasif dapat dibantu dengan menggunakan metode diskusi dalam kelompok-kelompok kecil, jika setiap kelompok memiliki seorang pembicara yang aktif, tentu akan mengajak anggota lain dalam kelompoknya turut aktif dalam berbicara atau percakapan. Pengelompokkan merupakan cara yang efektif, dengan memilih ketua yang dianggap lebih mampu dalam kelompoknya yang akan mendorong mereka untuk berbicara ataupun mengutarakan pendapat. Dalam permainan simulasi peserta didik akan dilatih tentang kemampuan berkomunikasi dalam menjalin hubungan yang baik dan bersifat membangun, mampu memberikan informasi yang benar dan tepat dan mampu menyampaikan pesan yang mudah dipahami oleh pihak lain. Disamping itu dengan permainan simulasi peserta didik dituntut untuk konsentrasi sehingga peserta didik diharapkan dapat mengikuti kegiatan dengan penuh perhatian, aspek lain yang diamati dalam pelaksanaan permainan simulasi adalah inisiatif, motivasi dan wawasan berfikir. Dari beberapa aspek di atas sangat mungkin seorang peserta didik yang mengikuti permainan simulasi

akan bertambah wawasan tentang studi lanjut khususnya tentang manfaat sekolah, jenis-jenis profesi, SMA dan perguruan tinggi serta SMK dan ruang lingkupnya sesuai dengan materi yang disampaikan dalam permainan simulasi, bahkan seorang peserta didik tidak menutup kemungkinan dapat memperoleh pengalaman baru, karena informasi yang diperoleh dalam permainan simulasi dapat berasal dari teman atau kelompok lain yang disampaikan dalam proses kegiatan simulasi. Dalam permainan simulasi faktor komunikasi sesama pemain atau kelompok lawan mutlak diperlukan karena dengan berkomunikasi kegiatan diskusi semakin hidup dan menarik sehingga pertanyaan-pertanyaan yang tertuang dalam lemparan dadu dapat dijawab dan didiskusikan dengan sesama kelompoknya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan permainan simulasi peserta didik dapat bertambah pengetahuan

dan pengalaman yang sebelumnya kurang memahami tentang studi lanjut, sehingga peserta didik tidak hanya ingin melanjutkan ke jenjang sekolah yang lebih tinggi namun peserta didik akan melanjutkan ke sekolah yang lebih tinggi.

Tabel. 3
REKAPITULASI
HASIL OBSEVASI SELAMA PELAKSANAAN SIMULASI
UNTUK KELOMPOK I

KLP	MATERI SIMULASI	KEMAMPUAN BERKOMUNIKASI			KONSENTRASI			INISIATIF			MOTIVASI		WAWASAN BERFIKIR			JML	(%)
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	1	2	3		
I	1. Manfaat Sekolah	7	5	7	7	7	7	3	7	4	5	4	4	6	5	78	76.44
	2. Jenis- Jenis Pro-fesi	5	5	6	6	7	7	3	6	2	5	4	3	6	2	67	65.66
	3. SMA & Perguruan Tinggi	5	6	5	6	7	7	3	7	1	6	4	4	5	3	69	67.62
	4. SMK & Ruang Lingkupnya	6	6	6	6	7	7	4	7	3	6	4	5	6	3	76	74.48
JUMLAH		23	22	24	25	28	28	13	27	10	22	16	16	23	13	290	
Persentase (%)		6.4	6.2	6.8	7.0	7.8	7.8	3.6	7.6	2.8	6.2	4.5	4.5	6.4	3.6	81.2	

Tabel. 4
REKAPITULASI
HASIL OBSERVASI SELAMA PELAKSANAAN SIMULASI
UNTUK KELOMPOK II

KLP	MATERI SIMULASI	KEMAMPUAN BERKOMUNIKASI			KONSENTRASI			INISIATIF			MOTIVASI		WAWASAN BERFIKIR			JML	(%)
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	1	2	3		
II	1. Manfaat Sekolah	5	4	5	7	7	7	5	3	6	4	6	5	5	5	74	72.52
	2. Jenis-Jenis Pro-fesi	3	3	6	7	7	6	5	4	5	5	5	4	5	5	70	68.60
	3. SMA & Perguruan Tinggi	4	4	6	7	6	6	5	6	5	6	4	5	5	6	75	73.50
	4. SMK & Ruang Lingkupnya	6	6	5	6	7	7	4	7	3	6	4	4	5	3	73	71.54
JUMLAH		18	17	22	27	27	26	19	20	19	21	19	18	20	19	292	
Persentase (%)		5.0	4.8	6.2	7.6	7.6	7.3	5.3	5.6	5.3	5.9	5.3	5.0	5.6	5.32	81.8	

Tabel. 5
REKAPITULASI
HASIL OBSERVASI SELAMA PELAKSANAAN SIMULASI
UNTUK KELOMPOK III

KLP	MATERI SIMULASI	KEMAMPUAN BERKOMUNIKASI			KONSENTRASI			INISIATIF			MOTIVASI		WAWASAN BERFIKIR			JML	(%)
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	1	2	3		
III	1. Manfaat Sekolah	5	5	4	7	7	7	4	5	5	5	4	4	4	7	73	71.54
	2. Jenis- Jenis Pro-fesi	4	5	4	7	7	7	4	4	5	4	5	3	3	7	69	67.62
	3. SMA & Perguruan Tinggi	5	7	3	7	7	7	3	6	5	4	6	4	3	7	74	72.52
	4. SMK & Ruang Lingkupnya	5	7	3	7	7	7	3	6	5	4	6	4	3	7	74	72.52
JUMLAH		19	24	14	28	28	28	14	21	20	17	21	15	13	28	290	
Prosentase (%)		5.3	6.8	3.9	7.8	7.8	7.8	3.9	5.9	5.6	4.8	5.9	4.2	3.6	7.8	81.2	

Tabel. 6
REKAPITULASI
HASIL OBSERVASI SELAMA PELAKSANAAN SIMULASI
UNTUK KELOMPOK IV

KLP	MATERI SIMULASI	KEMAMPUAN BERKOMUNIKASI			KONSENTRASI			INISIATIF			MOTIVASI		WAWASAN BERFIKIR			JML	(%)
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	1	2	3		
IV	1. Manfaat Sekolah	4	4	6	7	7	6	5	4	5	5	5	4	5	5	72	70.56
	2. Jenis- Jenis Pro-fesi	5	5	6	6	7	7	3	6	2	5	3	3	6	2	66	64.68
	3. SMA & Perguruan Tinggi	5	6	4	7	7	7	3	6	5	4	6	4	3	6	73	71.54
	4. SMK & Ruang Lingkupnya	5	5	6	6	7	7	4	7	2	6	4	4	5	3	71	69.58
JUMLAH		19	20	22	26	28	27	15	23	14	20	18	15	19	16	282	
Persentase (%)		5.3	5.6	6.2	7.2	7.8	7.6	4.2	6.4	3.9	5.6	5.0	4.2	5.3	4.5	78.9	

Perilaku subyek dalam proses kegiatan simulasi yang dikelompokkan dalam tabel diatas, dilengkapi dengan hasil observasi selama berlangsungnya permainan simulasi yang diikuti oleh empat kelompok. Dari masing-masing kelompok dapat dijelaskan sebagai berikut : untuk aspek-aspek ; kemampuan berkomunikasi, konsentrasi, inisiatif, motivasi dan wawasan berfikir kelompok I (satu) dengan materi manfaat sekolah secara keseluruhan memperoleh 70,56 %, untuk materi Jenis-jenis profesi dengan aspek yang sama memperoleh 65,66 %, SMA dan perguruan tinggi 67,62 % serta SMK dan ruang lingkupnya memperoleh 74,48 %. Kemudian untuk kelompok II (dua) dengan materi manfaat sekolah memperoleh 72,52 %, jenis-jenis profesi 68,60 %, SMA dan perguruan tinggi 73,50 % serta SMK dan ruang lingkupnya 71,54 %. Untuk kelompok III (tiga) materi manfaat sekolah mendapat 71,54 %, jenis-jenis profesi 67,62 %, SMA dan perguruan tinggi 72,52 % serta SMK dan ruang lingkupnya 72,52 %. Sedangkan untuk kelompok terakhir yaitu kelompok IV (empat) untuk materi manfaat sekolah 70,56 %, jenis-jenis profesi 64,68 %, SMA dan perguruan tinggi 71,54 % serta SMK dan ruang lingkupnya mendapat 69,58 %.

Dari hasil observasi tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa rata-rata peserta permainan simulasi menjawab pertanyaan atau menanggapi apa yang disampaikan oleh peserta yang lain atau menjawab pertanyaan dari hasil lemparan dadu. Dengan permainan simulasi dapat meningkatkan kemampuan

berkomunikasi, konsentrasi, inisiatif, motivasi serta wawasan berfikir peserta didik sehingga yang awalnya materi yang disampaikan dengan metode ceramah dan tanya jawab kemudian ubah dengan menggunakan teknik permainan simulasi peserta didik menjadi lebih senang mengikuti permainan, lebih termotivasi untuk mengungkapkan pendapat sehingga yang tadinya belum tahu tentang studi lanjut akhirnya tertarik dan mengetahui apa itu studi lanjut.

Berdasarkan hasil analisa data di atas maka dapat dikatakan bahwa permainan simulasi dapat meningkatkan pengambilan keputusan studi lanjut pada peserta didik SMP Negeri 1 Kendal Kabupaten Ngawi, hal ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan Suwandi,. Diskusi kelompok kecil diprediksi akan membuat suasana kelas menjadi ramai (Tillit dan Bruder, dalam Somantri, 2002). Secara tidak langsung, keramaian tersebut memancing peserta didik untuk berbicara walaupun terlepas dari konteks atau topik yang dibicarakan. Kesuksesan permainan simulasi terletak pada pundak pengatur. Dalam penelitian lain menunjukkan hasil yang sama bahwa penggunaan model pembelajaran permainan simulasi dapat meningkatkan skor hasil belajar, aktivitas belajar, pemahaman terhadap konsep atau materi, dan perubahan sikap ke arah yang positif, Somantri (2002). Di samping itu, peserta didik mampu untuk belajar keterampilan emosional, berlatih untuk menahan diri, belajar bersabar mendengarkan pendapat orang lain, tidak mudah

menyalahkan orang lain, dan bekerja sama dengan orang lain untuk meningkatkan kemampuan berbahasa. Hal tersebut sangat mendukung peserta didik mengembangkan kecerdasan emosional yang juga penting selain kecerdasan kognitif (Goleman, 2000).

P E N U T U P

Kesimpulan

1. Secara umum terjadi peningkatan pemahaman tentang keputusan studi lanjut antara kelompok eksperimen *pre test* dengan kelompok eksperimen *post test*. Ada perbedaan yang sangat signifikan pengambilan keputusan studi lanjut dengan teknik permainan simulasi sebelum pelatihan (*pre test*) dengan setelah pelatihan (*post test*), karena pengambilan keputusan studi lanjut kelompok *post test* lebih tinggi dibandingkan kelompok *pre test*.
2. Ada perbedaan yang sangat signifikan pengambilan keputusan studi lanjut dengan teknik permainan simulasi sebelum pelatihan (*pre test*) dengan setelah pelatihan (*post test*). Pengambilan keputusan studi lanjut kelompok *post test* lebih tinggi dibandingkan kelompok *pre test*.
3. Tidak ada perbedaan pengambilan keputusan studi lanjut kelompok *post test* dengan kelompok *follow up*, karena nilai rata – rata *post test* dan *follow up* sama sama tinggi.
4. Tidak ada perbedaan pengambilan keputusan studi lanjut antara

kelompok eksperimen *pre test* dengan kelompok kontrol *pre test*, karena nilai populasi (*mean*) kelompok eksperimen *pre test* dan kelompok kontrol *pre test*, kategori sedang

5. Ada perbedaan yang sangat signifikan pengambilan keputusan studi lanjut antara kelompok eksperimen *post test* dengan kelompok kontrol *pos test*, karena nilai rata – rata populasi (*mean*) kelompok eksperimen *post test* dan kelompok kontrol *post test* sama-sama kategori sedang.
6. Tidak ada perbedaan pengambilan keputusan studi lanjut antara kelompok kontrol *pre test* dengan kelompok kontrol *post test*, karena nilai rata-rata populasi (*mean*) kelompok kontrol *pre test* dan nilai rata-rata populasi (*mean*) kelompok kontrol *pre test* sama-sama kategori sedang.

Saran

1. Untuk Sekolah.
Karena permainan simulasi dapat meningkatkan pemahaman tentang studi lanjut, sedangkan materi yang disajikan dengan bermain sehingga sangat disukai oleh peserta didik , disamping itu permainan simulasi tidak memerlukan biaya yang banyak, maka teknik permainan simulasi sangat baik dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) khususnya di SMP Negeri 1 Kendal Kabupaten Ngawi.
2. Untuk Peneliti.
Hasil penelitian ini dapat ditindaklanjuti di sekolah dengan mempertimbangkan sarana dan prasarana yang ada, pemilihan

waktu yang tepat sehingga dalam pelaksanaannya dapat sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

3. Bagi Pengguna Modul

Dalam penyusunan modul ini untuk materi yang berjudul jenis-jenis profesi serta SMA dan ruang lingkupnya perlu disesuaikan dengan situasi dan kondisi sekolah masing-masing mengingat jenis-jenis profesi saat ini semakin banyak sehingga modul yang kami susun belum selengkap

jenis-jenis profesi yang ada di masyarakat saat ini. Kemudian untuk materi SMA dan perguruan tinggi modul yang kami susun hanya secara garis besar belum memunculkan jenis-jenis perguruan tinggi dan fakultas serta jurusan yang dapat dimasuki, syarat-syarat memasuki perguruan tinggi serta cara masuk perguruan tinggi setelah peserta didik lulus dari SMA atau SMK.

DAFTAR PUSTAKA

Azwar, S, 2009, *Validitas dan Reliabilitas*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Baron RA & Byrne D, 2004, *Psikologi Sosial*, Ciracas Jakarta, Erlangga.

Bawantara, A, 2007, *Panduan Memilih Program Studi*, Jakarta: Kawan Pustaka

Chaplin, J.P, 2008, *Kamus Lengkap Psikologi*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Chatib M, 2009, *Sekolahnya Manusia*, Bandung: Kaifa PT. Mizan Pustaka

Corey G, 1988, *Teori dan Praktek Konseling dan Psikoterapi*, Bandung: PT. Eresco

Departemen Agama RI, 1992, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Jakarta: PT. Intermasa

Departemen Pendidikan Nasional, 2006, *Model Penilaian Kelas Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Sekolah Menengah Pertama (SMP / MTs)*, Jakarta.

Departemen Pendidikan Nasional, 2006, *Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*, Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan Nasional, Jakarta.

Departemen Pendidikan Nasional, 2010, *Pendidikan Karakter Teori & Aplikasi*, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan dan Menengah Kementerian Pendidikan Nasional, Jakarta.

Direktorat Pembinaan Sekolah Luar Biasa, 2009, *Mengenal dan Memahami Tumbuh Kembang dan Kepribadian*

- Anak Cerdas Intimewa dan Bakat Istimewa (Gifted Children & Talented Children***, Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Indonesia, Departemen Pendidikan Nasional.
- Fauzan F, Hidayah N, Ramli M, 2008, ***Teknik-Teknik Komunikasi untuk Konselor***, Universitas Negeri Malang UPT Bimbingan dan Konseling, Malang.
- Gerungan, WA. 2000. ***Psikologi Sosial***, Bandung: Refika Aditama.
- Goleman, Daniel. 2000. ***Kecerdasan Emosional***. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Miftah Z, 2011, ***Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Bimbingan & Konseling***, Gema Pustaka Pratama, Surabaya Indonesia.
- Miller JC, ***Mengasah Kecerdasan Moral Anak Melalui Permainan 10 Menit***, Bandung: Kaifa.
- Monks, F.J dan Knors, A.M.P, Haditomo, SR, 2006, ***Psikologi Perkembangan***, Yogyakarta: Gajah Mada Universitas Press.
- Prawitasari JE, 2012, ***Psikologi Terapan Melintas Batas Disiplin Ilmu***, Ciracas Jakarta, Erlangga.
- Riduwan, 2010, ***Metode dan Teknik Menyusun Tesis***, Bandung: Alfabeta
- Rintyastini, Y, Charlotte, SY, 2006, ***Bimbingan dan Konseling SMP Kelas VII***, Jakarta: Erlangga.
- , 2006, ***Bimbingan dan Konseling SMP Kelas VIII***, Jakarta: Erlangga.
- , 2006, ***Bimbingan dan Konseling SMP Kelas IX***, Jakarta: Erlangga.
- Santrock, J.W, 2003, ***Perkembangan Remaja***, Jakarta: Erlangga
- Sarinah, E.P, 2006, ***Pengembangan Model Bimbingan Karir Peserta didik Cerebral Palsy Di SLB-D YPAC Surabaya***, Jurnal Pendidikan Dasar Vo.7 No. 2
- Seifert K, 2010, ***Manajemen Pembelajaran & Ilustrasi Pendidikan***, Jogjakarta: IRCiSoD.
- Sekolah Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Indonesia, 2009, ***Minat dan Pemilihan Karier (Konsepsi, Implikasi dan Implementasinya Bagi bimbingan dan konseling di Sekolah)***, Program Studi Bimbingan Dan Konseling Sekolah Pasca Sarjana, Bandung.
- Seniati, L, Yulianto, A, Setiadi, BN, 2009, ***Psikologi Eksperimen***,

- Indonesia: PT. Macanan Jaya Sharf, R.S, 2006. *Applying Career Development Theory To counseling*. Canada: Thomson Corporation
- Slavin R, 2008, *Psikologi Pendidikan Teori dan Parktek*, Jakarta: PT. Indeks
- Somantri N, 2003. *Penerapan Metode Simulasi Tematis untuk Peningkatan Kemampuan Bahasa Inggris Peserta didik*. <http://www.Pendidikan.Com>
- Sugiono, 2011, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*, Bandung: Alfabeta.
- Sukardi, D.K, 1987, *Bimbingan Karir di Sekolah-Sekolah*, Ghalia Indonesia, Jakarta.
- Suryabrata S, 2005, *Pengembangan Alat Ukur Psikologis*, Yogyakarta: C.V. Andi Offset
- Tillman, D, 2004, *Living Values Activities For Children Ages 8-14*, Jakarta,:PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Triyono Dkk, 2009, *Buku Materi PLPG Bimbingan dan* Cemerlang.
Konseling, Panitia Sertifikasi Guru (PSG) Rayon 15, Universitas Negeri Malang, Indonesia, Departemen Pendidikan Nasional.
- , 2010, *Buku Materi PLPG Bimbingan dan Konseling*, Panitia Sertifikasi Guru (PSG) Rayon 15, Universitas Negeri Malang, Indonesia, Departemen Pendidikan Nasional
- Tu'u T, 2004, *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Peserta didik*, Gramedia Widiasarana, Jakarta Indonesia.
- Walgito, B, 2010, *Bimbingan dan Konseling (Studi dan Karir)*, Yogyakarta: C.V. Andi Offset
- Wenzler-Cremer H dan Fischer Siregar M., 1993, *Proses Pengembangan Diri (Permainan dan Latihan Dinamika Kelompok)* Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Winkel W.S & M.M Sri Hastuti, 2007, *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*, Yogyakarta: Media Abadi.